

ファミリーコンピュータ™ ディスク システム



ゴルフ

FMC-GLF

取扱説明書



Nintendo®

このたびは任天堂[®]ファミリーコンピュータ[™] ディスクシステム・ゴルフ (FMC-GLF) をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目次

- 1. 使用上の注意.....P1
- 2. コントローラー各部の名称と操作の説明.....P2～3
- 3. ゴルフの遊び方.....P3～9

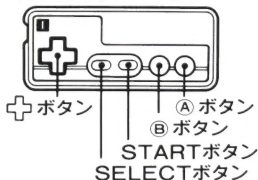
1. 使用上の注意

- 1) ディスクカードの磁気フィルム部分を直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりしないでください。故障の原因となります。
- 2) 直射日光の当る所や熱器具（ストーブやポット）等の近く、また湿気の多い所、ホコリやチリの多い所へは保管しないでください。
- 3) 磁気を持っているもの（電気時計・磁石等）を近づけないようにしてください。
- 4) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油では、ふかないでください。

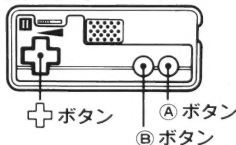
2. コントローラー各部の名称と 操作の説明

- * 1人の場合はⅠコントローラーを使用してください。
- * 2人の場合はⅠ・Ⅱコントローラーを使用してください。

● Ⅰコントローラー



● Ⅱコントローラー



● + ボタン



- クラブを選びます。
- プレイヤーの向きを変えます。
- クラブを選びます。
- プレイヤーの向きを変えます。

● A ボタン

- 1) プレイヤーがバックスイングをします。
- 2) トップの位置を決めます。
- 3) インパクトの位置を決めます。

● B ボタン

使用しません。



セレクト ●SELECTボタン

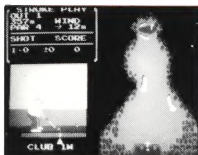
このボタンを押すごとに○印が移動しますので、希望するゲームに合わせてください。

※ゲーム中、SELECTボタンは、はた
らきません。

スタート ●STARTボタン

このボタンを押すと、SELECTボタンでセットしたゲームが
はじまります。

あそ かつ 3. 遊び方



このゴルフゲームには、1人で楽しむ
`1 PLAYER STROKE GAME`と、
2人で楽しむ`2 PLAYER STROKE
GAME`そして`2 PLAYER MATCH
GAME`があります。

※試合は、OUT9ホール・IN9ホールの
合計18ホールで競い、打数の少ない方
が勝ちです。

■ティーグラウンド・フェアウェイ バンカーからのショット

a) クラブの選択

-  ボタンの上下スイッチでクラブを選んでください。クラブの種類と飛距離はP9の表に示してあります。

b) スイングの仕方

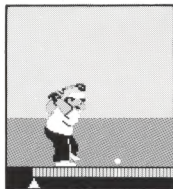
- ① ボタンを3回押して、画面のプレイヤーを操作し、ショットをします。

① バックスイング スタート



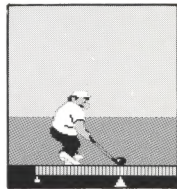
プレイヤー打カメーター
まず①ボタンを押すと、バックスイングを始めます。

② トップの位置



プレイヤー打カメーター
次に、①ボタンを押すと、トップの位置が決まり、その位置によってボールの飛距離が変わります。

③ インパクトの位置



プレイヤー打カメーター
もう一度①ボタンを押すと、インパクトの位置が決まり、その位置によってボールの飛ぶ方向が変わります。


● ストレート・スライス・フックの打ち分け方


インパクトの位置を打力メーターにある白いライン中で押すとストレートボール、白いラインの左側で押すとスライス、右側で押すとフックがかかります。

● スーパーショット


1Wの場合、トップの位置を最も左にして、打力メーターの白いラインの中央でタイミングよくインパクトすると、スーパーショットが打てます。(280m)

c) プレイヤーの向き

-  ボタンの左右スイッチで、プレイヤーの身体の方角を変えることができます。

※画面右のコース上で、() がプレイヤーが向いている方角を示しています。

d) 風向・風速

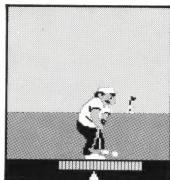
- コースには風が吹いています。メッセージ欄にWINDの表示があり、風向きは() で8方向、風速は0～15m/s で表わされています。

■パット

a)パットの仕方

- ①ボタンを2回押してパットをします。

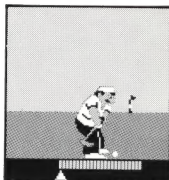
①バックスイング スタート



プレイヤー打カメーター

①ボタンを押すと、
バックスイングを始
めます。

②トップの位置



プレイヤー打カメーター

次に、①ボタンを押
すと、トップの位置
が決まり、ボールの
転がる距離が変わり
ます。

b)打球の方向

- ボールは(+)に向かって打ち出されますので、+ボタンで(+)を任意の位置に移動させてからパットをしてください。

c)芝目について

- グリーン上にある(✓)印は芝目の方向を示しています。芝目の状態でパット後のボールの転がる方向が変わります。

■ ルール

- ショットしたボールがOB (アウト オブ バウンズ) となった時には、2 打付加されて、ボールはショットした地点に戻ります。

※ 林の中へ入った場合はOBです。(一部、OBにならない所もあります。)

※ 5・8・18ホールいけの池はOB区域くいきとなります。

※ すべてのホールで、ボールがコース表示画面外ひょうじ がめんがいに出るとOBになります。

- 海・池・川等うみ いけ かわなどにボールが入った時には、ウォーター・ハザードとみなし、一打付加いち だふかされます。その場合にボールは、特定の地点とくていに移動されます。

- バンカー・ショットの飛距離ひきょりは、フェアウェイ・ショットの飛距離の半分となります。

※ 正式ルールとは多少異なる場合がありますので御了承ください。

かく
■ 各ホール・メータリッジ

Hole No.	H'C.P	M	Par	Hole No.	H'C.P	M	Par
1	16	357	4	10	12	361	4
2	11	361	4	11	18	200	3
3	17	197	3	12	4	375	4
4	13	355	4	13	3	496	5
5	2	449	5	14	14	159	3
6	8	364	4	15	5	314	4
7	7	373	4	16	6	366	4
8	9	452	5	17	15	426	4
9	10	226	3	18	1	469	5
OUT		3134	36	IN		3166	36
				TOTAL		6300	72

(メートル表記)

かく しゅ るい ひ きょ り ひょう
■各クラブの種類と飛距離表

		フェアウェイ ショット	バンカー ショット			フェアウェイ ショット	バンカー ショット
1	1W	240	120	8	6 I	145	72.5
2	3W	220	110	9	7 I	130	65
3	4W	210	105	10	8 I	115	57.5
4	1 I	195	97.5	11	9 I	100	50
5	3 I	175	87.5	12	PW	80	40
6	4 I	165	82.5	13	SW	60	30
7	5 I	155	77.5	14	PT	30	15

※1W スーパーショット 280m ※PT グリーン上の距離（メートル表記）

■コースレイアウト



任天堂株式会社

本 社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL (075)541-6113番(代表)
東 京 支 店	〒101	東京都千代田区神田須田町1丁目22 TEL (03) 254-1781番(代表)
大 阪 支 店	〒542	大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL (06) 245-4155番(代表)
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL (052)571-2506番(代表)
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北九条西18丁目2番地 TEL (011)621-0513番(代表)
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL (0862)52-1821番(代表)